Тихий год



Игра Джои Макдалдно

Особая благодарность Хозяевам сезонов

 Шерил Троскин-Золер

 Дилан Никс

 Энди Мур

 Стефан Скапиччио

Перевод: Мотин Александр. 2014г


Edited with the demo version of
Infix Pro PDF Editor

To remove this notice, visit:
www.iceni.com/unlock.htm



Часть 1
Сборы

Как советчик, прочитайте эту книгу полностью, выполните указания поданые в этой главе, чтобы собрать друзей за столом

Что это?

Это игра про создание карты. Вы совместно исследуете преграды, которые становятся перед общиной , пережившей конец времен. Это игра о сложных решениях общины и последствиях этих решений . Когда вы играете, вы принимаете решения, которые отражаются на карте, делая ее более подробной .Часть карты будет изображена при помощи пиктограм, другая-обозначений . Игроки работают сообща, чтобы создавать и управлять общиной , но они также играют роль адвокатов дьявола, чтобы создавать проблемы и напряженные ситуации в игре

Что нужно для игры

Для игры в “Тихий год” понадобится от 2 до 4 игроков и 2-4 часа времени
Так:же потребуется:

- Расчерченный лист бумаги или лист в клеточку
- Карандаш, терка и индекс-карта
- Шесть шестигранных кубиков
- 20 жетонов протеста (можно использовать стекляшки)
- Колоду карт “Тихий год”
- Хотя бы одну копию общей карты

Если у вас нет специальной колоды карт, используй те обычную колоду с Оракулами, доступную на: *buriedwithoutceremony.com/thequietyear*

Подготовьте место

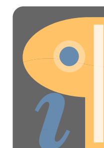
Прежде чем вы начнете учить игре других, потребуются некоторые приготовления. Очистите стол или другое игровое место от ненужных вещей . Стремитесь к максимальному порядку.

Раз.делите колоду на четыре стопки (согласно сезонам) и сложите их в колоду в порядке сезонов.Положите лист бумаги в центр стола-он станет вашей будущей картой . Вокруг разложите все необходимые пренадлежности: карандаш, терку, Жетоны протеста, индекс-карту и общую карту

Напишите на длинной стороне личной карты такие столбцы: Изобилие, Нужда, и Имена.

Скоротечный год

Полная партия в “Тихий год” занимает, вместе с обучением, 3-4 часа. Если вы хотите сыграть более короткую партию, следуй те этим рекомендациям : перед игрой уберите по 4 картый из каждой стопки(которые отображают сезоны). Убедитесь, что вы убрали короля бубен (Лето) и оставили в игре короля пик (Зима)





Часть 2: Обзор

Как советчик прочтите для группы текст поданый в этой главе и следуйте инструкциям отмеченными курсивом

Начиная рассказ

Прочтите громко

Долгое время мы воевали с Шакалами. Теперь, мы наконец то изгнали их и у нас в руках оказалось это: год относительн- ого мира. Один спокой ный год, в котором мы должны построить нашу общину и вновь научиться работать вместе. Вместе с Зимой придут Пастыри Стужи и мы можем не пережить этого. В этот момент игра закончится. Но мы еще не знаем об этом. То, что нам известно прямо сей час, это то, что у нас есть шанс построить что нибудь.

Объясняя инструменты

Теперь давай ознакомимся с инструментами

Укажите на лист бумаги Это наша карта. Перед игрой мы набросаем кое какой ландшафт. С течением игры мы будем обновлять карту, чтобы отобразить новые открытия, конфликты и возможности. Части карты будут отмечены картографическими отметками, другие будут отображены символами. Мы постараемся не писать слов на карте, так что общие обозначения подой дут как нельзя лучше..

На протяжении игры мы ответственные за то, что мы нарисуем на карте. Если вы рисуете плохо или вообще не умеете рисовать-ничего страшного, но все игроки должны будут рисовать.

Укажите на кубики Это кубики проектов. Когда наша община начинает проект, мы распологаем кубик на карте, чтобы показать сколько недель зай мет реализация проекта. С каждой неделей значения кубика уменьшается на 1. Когда значение на кубике достигнет нуля, проект будет завершен.

Укажите на жетоны протеста Это Жетоны протеста. Они отражают любое напряжение и разногласия, которые могут возникнуть в общине.

Укажите на общую карту Это общая карта. Она будет напоминать нам, что и в каком порядке происходит в каждой неделе Тихого Года



Объясняя колоду

Весна Лето Осень Зима

Укажите на стопки по порядку, и объясните, что они отображают четыре сезона. Возьмите стопку пик, покажите всем Пикового Короля.

Когда выпадет эта карта игра закончится. Она может выпасть в любой момент на протяжении Зимы..

Перемешайте пики и положите их рубашками вверх на стол. Перемешайте кресты, и положите их на пики рубашками вверх. Повторите с бубнами и червами. После того, как вы перемешаете каждую стопку, напомните групе какие сезоны они означают.

Кем мы являемся

В этой игре у нас с вами две роли. Первая отражает наблюдение за общиной с высоты птичьего полета, и заботу о ее судьбе. Вторая, к сожалению, подразумевает внедрение диллем, как ученым проводящим эксперимент. Тихий Год требует постоянно перемещяться между этими ролями.

Мы не представляем особых персонажей и не дей ствуем за кулисами. Вместо этого, мы представляем текущие настроения внутри общины. Когда мы говорим или предпринимаем дей ствия, мы можем представлять как одного человека, так и великое множество. Если мы берем на себя заботу о судьбе этих людей то Тихий Год служит источником богатого опыта и в то же время увелечительным стеклом,под которым можно рассмотреть деятельность общины в напряженной ситуации

Нам также предоставляется возможность ставить перед общиной новые проблемы и задачи для разрешения. Это часто случается, когда мы тянем карту из стопки или используем дей ствие Открыть что то новое. Беспристрастно внедряя диллемы, и затем возвращаясь к нашей роли представителей общины, мы создаем напряженную ситуацию и делаем ощущение успеха общины реальным. Если здесь есть проблема, с которой вы столкнулись в реальной жизни (к примерму жестокие дей ствия всегда находят оправдания), представьте ситуацию, которая переформулирует проблему в вопрос.

Набросок месности

Перед началом игры, мы должны установить некоторые факты об общине и о том, что их окружает. Мы начнем с вводного обсуждения (на две минуты, не больше) о основном ландшафте и среде, в которой будет жить община. Это может быть также просто как если кто нибудь скажет “как на счет общины в скалистой пустыне?” и все согласно закивают. В этом моменте каждый из нас должен добавить одну особенную деталь местного ландшафта. Когда мы представим наши детали месности, мы должны будем зарисовать их на карте. Наброски должны быть грубыми и простыми, чтобы оставить место для будущих рисунков. Изображение общины должно быть достаточно большим, возможно на треть листа. Если нет никаких дополнений , численность общины составляет 60-80 членов.

Например группа решит, что их игра будет проходить в лесу. Первый игрок представляет деталь:” Хорошо, лес наполнен молодыми, хилыми деревьями”. Следующий игрок добавляет, “ И поселение расположено у подножия крутой горной гряды”. Третий игрок добавляет “Мы расположились в старом шахтерском лагере”. Последний игрок добавляет “И деревья в этой зоне были полностью вырублены”. Как только детали озвучены, игроки добавляют их на карту.

Все должны представить детали и нарисовать их на карте прежде чем предпринимать что либо дальше.

Начальные ресурсы

Теперь, мы должны обсудить важные ресурсы для нашей общины, что то, чем мы можем обладать в избытке или в чем то нуждаться.

Например:

- чистая питьевая вода
- источник энергии
- защита от хищников
- сносное убежище
- припасы

Выбор ресурса делает его важным, если до этого он таковым не являлся. Если вы выбрали “бензин”, значит это то в чем нуждается ваша община и чего она хочет.

Как група, теперь мы выбираем один ресурс, который у нас будет в Изобилии. Он заносится в персональную карту под “Изобилием”, и как бы это не звучало, но нужно изобразить изобилие этого ресурса на карте. Другие ресурсы будут отнесены к “Нужде”, и игроки, которые их назовут должны изобразить нехватку этих ресурсов на карте. Помните, что символы вполне подой дут, а использования слов лучше избегать.

После того как ресурсы были названы и было решено, который из них будет в Изобилии, он должен быть отображен на карте перед дальнейшими действиями.

www.iceni.com/unlock.htm



Часть 3: Правила

Прочтите для группы блоки представленные в этой части. По необходимости дайте игрокам прочесть их самостоятельно. После прочтения-начинайте игру

Неделя

Базовой единицей игры в Тихом Году является неделя. Каждая неделя, это ход, который совершают игроки, двигаясь по часовой стрелке. Недели должны занимать в среднем 2-3 минуты, чтобы завершиться.

На протяжении недели может произоти следующее:

- Активный игрок берет карту, читает представленный на ней текст и разрешает поставленный вопрос. Обязательно выполняются условия выделенные жирным шрифтом.
- Кубики проектов уменьшаются на 1, и каждый завершенный проект обновляется.
- Активный игрок выбирает и предпринимает дей ствие (Открыть что то новое, Поддержать обсуждние или Начать проект)

Снимая карты

Так как в игре учавствует 52 карты, то они соответствуют 52 неделям. Мы не обязаны отыгрывать их все-Пастыри стужи могут прий ти в любой момент Зимы.

Большинство карт обладают двумя опциями из которых можно выбрать, разделенными полем с пометкой “или...”. Выбирете опцию, которая кажется вам наиболее подходящей или интересной и прочтите ее в слух. Карта может задать вам вопрос, принести дурные вести или создать новые возможности. Многие карты обладают особыми правилами, которые написаны жирным шрифтом. Если вы берете карту, на вас ложится ответственность за принятие решений , которые рекомендует карта.

Если карта задает вопрос, подумай те как ваш ответ может быть отображен на карте. Если он подходит-обновите карту, чтобы отобразить новую информацию. Например, если карта спрашивает вас о спальных местах для общины, вы можете нарисовать несколько тентов возле кромки леса


www.iceni.com/unlock.htm

Работая над проектами

Если снятая вами карта не говорит иначе (жирный шрифт), следующий этап хода- это уменьшение каждого кубика проекта на 1. Если значение на кубике достигает 0, то кубик убирается и проект считается завершенным. Кто бы ни начал проект, он должен объявить о нем всем и нарисовать его на карте.
Если проект был закончен раньше (по причине того, что карта говорит “проект закончился раньше” жирным шрифтом), то это налагает ответственность на текущего игрока объяснить почему так произошло и отразить это на карте.
Если выделенный шрифт говорит вам поставить кубик проекта на карту, значит значения этого кубика в эту неделю не уменьшается. Проект только только начался. Когда проект завершается, это означает, что его осуществление протекало успешно и имело положительный эффект для общины. В некоторы случаях имеет смысл запустить исследовательский проект лишенный надежды на успех. Но даже в этом случае это ощущается как шаг вперед, не назад. Это не всегда означает, что община счастлива результатам.

Открыть что то новое

Один из типов дей ствий -это Открыть что-то новое. Введите новую ситуацию. Это может быть проблема, возможность или всего понемногу. Нарисуй те эту ситуацию на карте. Рисунки должны быть маленькими и простыми: меньше дюма и нарисованы за пол минуты.

Всякий раз когда ситуация кажется черезчур предсказуемой или простой , мы можем использовать это дей ствие, чтобы ввести новые конфликты и диллемы. Когда вовлечены индивидуальные персонажи, мы даем им именам и записываем из на нашей личной карте.

Примеры ситуаций :
-Был обнаружен высохший колодец на краю города.
-Заразные волки рыщут по лесу.
-Выше по течению была обнаружена разрушенная ветряная мельница.
-Странные рыдания доносятся из леса ночью.
-Возник самопровозглашенный пророк.

Поддержать обсуждение

Еще одним типом дей ствия является поддержка обсуждения. Вы можете начать обсуждение с вопроса или объявления. Начиная с вас и затем по часовой стрелке, каждый выражает свое мнение и приводит свой аргумент, не больше 1-2 предложений . Если вы задали вопрос, вы должны отвечать последним. Если вы выдвинули объявление оно полностью за вами.

Обсуждение никогда не заканчивается единым решением или подведением итогов. Каждый высказывает свое мнение и на этом дей ствие заканчивается. Это пример того как работают обсуждения в общинах: они довольно грубые и обладают неубедительными доводами.

Каждое обсуждение должно быть прикреплено к ситуации на карте. Когда обсуждение заканчивается, покажите ситуацию, к которой оно было прикреплено маленькой точкой .

Примеры обсуждений :

• Должны ли мы мстить рей дерам? (Или если это звучит как объявление : Мы должны воздержаться от мести или насилия)

• Можем ли мы использовать школьный автобус как спальное место для деревенских детей ?

Очень важно, чтобы мы оставались лаконичными. Если кто то из нас почувствует, что нужно задержаться на какой либо теме чуть дольше, он может вернуться к ней в будущем.

Начать проект

Последний тип дей ствия это Начать проект.Вы провозглашаете ситуацию и объявляете как община разрешит ее. Нет никаких рекомендаций по поводу реализации этой идеи, община просто начинает работать.

Примеры проектов:
- Мы преобразуем желоб шахты в погреб для продуктов.
- Мы убьем этих волков
- Мы принесем в жертву новорожденного, чтобы задобрить Ходоков Ветра

В группе быстро решите как много недель зай мет завершение проекта (от 1 до 6). Помните, что вы небольшая община. Довольно трудно построить дом или восстановить водяную мельницу. У вас есть необходимые инструменты или специалисты способные справиться с этим? Будте щедрыми в своих предложениях, но помните, что дефицит и сложности это нормально. Если проект зай мет больше чем шесть недель, его нужно разбить на этапы.
Положите кубик на карту, где будет строиться ваш проект, на кубике будет показано количество недель до завершения проекта.

www.iceni.com/unlock.htm

Обновление ресурсов

В начале игры у нас будет один ресурс в Изобилии и по край ней мере множество в Нужде. Этот список служит проводником в понимании здоровья общины. На протяжении игры мы будет обновлять эти списки, чтобы отображжть изменения в нашей ситуации, в любой момент, когда мы посчитаем это уместным. Может завершение проекта приведет к отсутствию Нужды или даже создаст Изобилие. Некоторые карты недель будут значительно влиять на этот список..

Баланс между Дествиями

Открыть что-то новое позволит нам ввести новые ситуации или диллемы в игру. Поддерржать обсуждение позволит нам обговорить состояние карты и общины. Начать проект позволит нам расти и развиваться. Грамотно распределяя эти дей ствия мы каждую неделю сможем принимать важные решения. Важно соблюдать баланс между этими тремя типами дей ствий . Мы не должны использовать Открыть что-то новое, чтобы избежать наших проблем, путем внедрения недостающих нам ресурсов. Не стоит также Поддерживать обсуждение о ситуации к которой мы имеем посредственное отношение или даже не вовлечены в нее.

Протест

Если вы чувствуете, что не согласны с текущим курсом общины или с обсуждаемым вопросом, вы можете взять жетон Протеста и положить его перед собой . Это ваш способ выразить свое несогласие или недовольство. Если кто-то начинает проект, который вам не по душе, вы не можете выразить свое несогласие на протяжении хода, вы тем более имеете право взять жетон Протеста.

Жетоны лежат перед игроками до конца игры, как напоминание о прошлых несогласиях. Главная задача этих жетонов-социальное обозначение. К тому же, вы можете вернуть жетоны обратно двумя способами: удовлетворив свой вопрос или най дя компромисс.

Если вы хотите поступить по своему, осознано нанеся вред общине, вы можете сбросить жетон Протеста, как оправдание своим дей ствиям. Но это может быть рычагом для того, что остальные возьмут жетоны протеста.

Если же кто то делает то, что вам весьма по душе, вы можете вернуть жетон протеста обратно, как знак возобновленного доверия и признак того, что прошлые разногласия были улажены.

Сдержанность

Играя в Тихий год, мы должны воздержаться от свободнотекущей беседы по поводу того, что должно произой ти дальше. Выше была приведена специальна механика позволяющая выразить свое мнение или протест. Когда мы играем, мы не должны говорить вне хода или в обход этой механики. Работая, эти правила показывают как трудно вовлечь всю общину в какое либо дело и как напряжение или несогласие накапливается неделями, если не месяцами.

Также мы должны избегать конкретизации персонажей . Если мы постараемся ассоциировать себя с кем то конкретным, то эти персонажи обретут имена, и будут задей ствованы в ситуа-ции на карте. Игра сломается если мы попытаемся использовать эту систему, чтобы рассказать историю о конкретных людях. Так, как только возможно, мы должны быть сосредоточены на нуждах и потребностях общины, а также путей их удовлетворения. Мы должны использовать персонажей с именами, чтобы усилить широту взгляда с высоты птичьего полета, но не более.

Темп игры

В начале игры у нас есть только базовый набросок ландшафта. От этого места мы и начнем рисовать события. Как и в каком темпе это будет происходить?

Карты Весны будут задавть множество вопросов по поводу окружающей месности и внутреннего устрой ства общины. Мы должны использовать Весну, чтобы озакомиться с механикой и структурой игры. Здесь не должно быть большого количества споров или разногласий и это в порядке вещей . Летом наступает черед больших свершений и опасностей . Мы будем разделять нашу общину нашими дей ствиями и даже могут быть посеяны семена разногласия. Осенью опасность и провалы станут более близкими и осязаемыми. Это будет самый трудный сезон. Зимой , община продолжит работу и приготовления, и мы как игроки будем сражаться с горькой иронией осознания того, что Пастыри стужи могут прий ти в любой момент.

Если для новых событий остается мало места или кажется, что община вдоль и поперек изучила мир, который их окружает, мы можем ввести новые проблемы. Что случилось, когда дитя убило свою мать? Что случилось, когда кто-то предал нас и это стоило нам провизии?

Вы готовы начать.Сыграйте, чтобы узнать, что случилось

www.iceni.com/unlock.htm



Часть 4
Дополнения

As the facilitator, be familiar with these sections. During play, you may reference and read sections from it whenever they seem relevant or important.

Анализ

Если вы чувствуете, что кто то нарушает правила, остановите его. Най дите необходимый раздел правил и громко прочтите его. Старай тесь делать акцент на том, как звучат правила нежели на ошибке игрока. Позвольте участникам самим быть судьями своих ошибок.

Разделение общины

Иногда, среди общины возникают фракции, которые ее раскалывают по причине отсутствия единого решения по поводу того или иного вопроса. Обстоятельства могут привести к разделению общины на два лагеря; , возможно как часть большого проекта. Правила дей ствуют так же только голоса игроков звучат как голоса каждой общины. Конфликт может возникнуть как внутри каждой общины, так и между ними. Обсуждения могут вестись как о личном проекте каждого лагеря, так и об общих начинаниях..

В застенках

Если ваша община находится под землей или на территории какого либо предприятия или просто большого помещения, стоит подключить воображение при трактовке тех или иных карт. Например “погода”, может обозначаться как циркуляция воздуха и земные толкчи.

Странные артефакты

События Тихого года прохожят в мире, пережившем крах цивилизации, а это значит, что пей заж выглядит постапокалиптично и странно. Игроки могут сами решать как много “странного” они хотят допустить в игре. Это утверждение особенно верно для продвинутых технологий , постапокалиптических мутаций и сверхестественных вещей . Не плохо будет ввести что нибудь неординарное где-то в середине Лета. Весной установите погоду и ландшафт, а также необычне элементы, которые могут там существовать и на протяжении игры раскрывать их и обыгрывать их участие.

Пастыри идут

На протяжении игры, лучше всего будет оставить Пастырей Стужи как таинственную загадку, давая о них лишь туманные намеки, но никогда-конкретные ответы. Игра заканчивается, когда выпадает пиковый король. Текст на карте читается громко и игра немедленно заканчивается. После окончания будет не плохо обсудить, что же значит для общины приход Пастырей , чем они являются или обсудить события, которые произошли с общиной на протяжении года. После окончания года ограничения, налагаемые правилами снимаются и можно вести обсуждения в свободной форме.

Edited with the demo version of
Infix Pro PDF Editor
To remove this notice, visit:
www.iceni.com/unlock.htm

Часть 5
Примеры

Здесь приведены два примера, призваные показать, как работает игровая механика и как ее элементы взаимодействуют друг с другом. Прочтите их чтобы избежать возможность заминок во время игры.



Сборы: Пример

Лиза, Рей и Кейт решили сыграть в Тихий Год Лиза объясняет игру и проделала необходимы приготовления, описаные в Части 1.

Лиза: Хорошо. Спасибо, что согласились сыграть со мной . Я в восторге! Я начну с того, что прочту вступительное слово и затем мы определеим несколько начальных установок

Лиза читает Начало Истории вслух, и затем делает пазу, чтобы остальные обдумали сказанное. После, она читатет Объяснения инструментов и колоды. Лиза читает Кем мы являемся и Набросок Ландшафта включая примеры.

Лиза: Отлично, итак, где мы находимся? Какие у вас двоих идеи?

Рей: Первое, что приходит мне в голову- это расположить нас поближе к побережью. Туда, где ветренно и влажно.

Лиза: Я думаю это великолепно. Я бы еще добавила редколесье, вроде небольшого горного леса. Кей т?

Кейт: Я тоже за побережье. Давай те добавим деталей : может быть наша община расположилась недалеко от широкой бухты.

Кейт быстро набрасывает на карте бухту и обозначает грубыми штрихами волны, чтобы показать границу воды.

Рей: Я бы еще добавил маяк и возможно небольшой склад возле него.

Рей рисует вид маяка в три четверти и небольшой прямоугольник возле, обозначая склад.

Лиза: Хорошо, теперь я. Я хочу, чтобы окресности были покрыты топями и высокой травой . В это место будет вести бухта.

Лиза рисует волнистые линии и темные пятна, чтобы обозначить болота, и добавляет несколько кочек. Закончив рисовать окрестный ландшафт, она переходит к прочтению Начальных Ресурсов.

Лиза: Помните, что названные нами ресурсы могут быть в Нужде так и в Изобилии.

Рей: Я выбираю рыбу.

Лиза: Я пожалуй остановлюсь на питьевой воде.

Кейт: А я выберу ткани. Это понадобится вам обоим.

Лиза: Замечательно. Рыба, питьевая вода и ткани. Из этих трех, что то одно должно быть в Изобилии.

Игроки согласились, что наиболее интересным вариантом будет иметь в Изобилии ткани и в Нужде рыбу и питьевую воду. Какая исключительная ситуация для морской общины! Три выбора были занесены в индекс-карту. Кейт рисует небольшой клетчатый плед возле склада, чтобы показать Избыток тканей. Плед и склад на карте приблизительно одного размера, так что это в порядке вещей. Лиза рисует пустой стакан возле бухты, чтобы показать Нужду в питьевой воде, а Рей рисует рыбий скелет в воде, чтобы показать Нужду в рыбе.

Лиза: Хорошо! Остановимся с нашей общиной на этой точке. Нас около 60-80 человек, живущих на побережье, богатых тканями, но без рыбы и питьевой воды. Выходит нечто интригующее. Теперь мы перей дем к части 3 в этой книге, где мы прочтем правила по ходам. Пара страниц и мы готовы к игре. Кто хочет начать?

Кейт бере книгу и начинает читать секцию помеченную как Неделя. Затем она передает книгу по кругу.



www.iceni.com/unlock.htm

Три недели игры

Сейчас середина Лета, и ход Рея. Он снимает карту со стопки. Это 7 бубен (Лето). Там написано два варианта. Он не выбирает: "Безконтрольная ситуация становится опасной. Что это? Как все пошло наперекосяк?"

Рей: "Введите тай ну на краю карты." Хорошо, мальчик, искал что-то в болотах и нашел там странный скелет. Позвав друзей , он достал его из трясины. Он чем то напоминает алигатора, за исключением того, что его конечности торчат из разных мест туловища, а на черепе слишком много глазниц. Может быть мутант?

Рей тратит около пол минуты, чтобы нарисовать странный хребет животного над болотами. Его рисунок не более дюйма в ширину.

Он тут же заглядывает в Общую карту. Следующим шагом является уменьшение кубика проекта. На карте лежат два кубика зо значениями 3 и 2. Каждый из этих кубиков показывает проект над которым работает община. Рей переворачивает каждый из них, уменьшая значения на 1.

Рей: В свое дей ствие я выбираю Поддержать Обсуждение. У меня такой вопрос: " Когда мы закончим проект по ремонту лодок, мы вернемся к нашим попыткам разведки? Или сей час слишком опасно?"

Все взвешивают сказанное и приводят по аргументу.

Лиза: Я думаю, что разведка будет полезна для нашей безопасности, поэтому можно пой ти на небольшой риск.

Кейт: Нет.Если мы навлечем на себя гнев еще одного пиратского флота, это может разрушить нашу общину.

Рей: Я думаю, что мы должны сконцентрироваться на патрулировании побережья, при этом держать наши лодки в безопасных водах.

Рей обозначает доки с точкой, которая означает обсуждение. На этом его неделя заканчивается. Следующей ходит Лиза, и она снимает 9. Она выбирает одно из двух действий и читает вслух.

Лиза: Ох, хех, ребята. " Проект провалился. Который ? Почему?". Лодки более важны для общины, я считаю. Так что проект "солнечного ковчега" обнуляется. Некоторые люди решают, что мы не можем так расходовать парусину и дерево, для реализации этого проекта, поэтому он сворачивается.

Лиза убирает кубик с карты. Рей и Кейт сохраняют молчание о решении Лизы, так как сейчас не их ход и не Обсуждение. Они могут взять жетон Протеста, чем и пользуется Кейт. Она не очень довольна действиями членов общины.

Лиза уменьшает кубик проекта с 2 до 1. Ремонт лодок закончится через неделю.

Лиза: Окей . В мою неделю я Начну проект. Мы боимся нападения пиратов, поэтому не плохо было бы подумать о защите. Так что мы натренируем местных и вооружим их тем, что они най дут в этом армей ском джипе. Как много времени это зай мет?

Игроки быстро соглашаются, что наиболее логичным будет то, что проект займет 2 недели. Лиза ложит на карту кубик, цифрой "2" вверх возле изображения джипа, так как он больше всего подходит как "ядро" проекта. Опять таки, нельзя оспорить начало этого проекта, но у Рея и Кейт есть возможность взять жетоны Протеста. Однако они этим не пользуются.

Теперь ход Кейт. Она снимает со стопки 2 бубен (Лето), и выбирает один из двух варинатов.

Кейт: Хорошо. "Прибыли новички. Кто они? Почему они страдают?". Я думаю, это одинокий человек, которого вынесли волны. Он голоден и в бреду.Он был в плену у пиратов, но ему удалось сбежать и самому, вплавь добраться до берега. Мы принимаем его и сколько можем себе позволить, делимся едой .

Кейт рисует небольшого палочного человечка. Следующий шаг, уменьшение кубиков на столе. Ремонт лодок завершен и проекту по подготовке местных до завершения остается неделя.

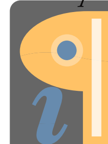
Лиза: Отлично. Я начала ремонт лодок месяц назад и теперь он завершен. Что было сделано? Что ж, мы залатали прорехи и просмалили днища. Теперь они снова на плаву.

Лиза обновляет карту, рисуя картинку лодки возле похожей перечеркнутой картинки.

Кейт: Теперь, своим дей ствием я выбираю Открыть что то новое. Так как наши лодки теперь на плаву, мы находим странное цветущее морское растение, которое растет недалеко от берега. Оно покрыто иголками и странными цветами. Никто не знает, что с ним делать.

Она рисует несколько закорючек в воде, чтобы показать странное растение. На этом ее ход окончен. Каждый из них занял не более 2-3 минут. Весь пример занял около 10 минут игры.

Для более подробной информации о Тихом Годе, включая маленькие коллекции начальных Окресностей , посетите:
www.buriedwithoutceremony.com/thequietyear


www.iceni.com/unlock.htm

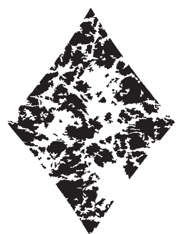


Весна

A	Какая группа людей имеет наивысший статус в общине? Что должны делать люди, чтобы попасть в эту группу ?	или...	Есть ли четкое разделение на семьи в общине? Если так, то какая форма семьи принята?
2	На карте есть большой водоем. Где он? На что он похож?	или.	На карте есть большое, рукотворное строение. Где оно? Почему оно заброшено?
3	Приблыли новички. Кто они?	или.	Двое юношей общины завязали драку. Что спровоцировало их?
4	Каких базовых и важных инструментов не хватает общине?	или.	Откуда вы достаете еду? Почему это место опасно, чтобы доставать оттуда вещи?
5	Есть тревожная легенда об этом месте. О чем она?	или..	Тревожащие погодные знаки уничтожили что то Как и что?
6	Есть ли дети в вашей общине? Если да, то какую они выполняют роль?	или.	Сколько лет старей шим членам общины? Какие у них особые нужды?
7	Где все спят? Кто не дволен таким положением вещей и почему?	или.	Какие хищник бродят в округе?Вы в безопасности?
8	Была най дена старинная часть механизма, сломанная но подлежащая починке. Что это? Для чего оно может использоваться?	или.	Най дена старинная часть механизма, проклятая и опасная. Как община ее уничтожит?
9	Харизматичная юная девушка убеждает всех помочь ей со сложным проектом. Что это?Кто к ней присоединиться? **Начните проект, чтобы отобразить**	или.	Харизматичная юная девщука подбивает людей к опасной или неприятной деятельности. Зачем она это делает? Как отреагирует община?
10	Где то на карте есть еще одна община. Где они? Что вас разделяет?	или.	Какая вера или учение объединяет вашу общину?
J	Вы видите хорошее знамение. Что это?	или.	Вы видите плохое знамение. Что это ?
Q	Какая самое прекрасное место недалеко от общины?	или.	Какая самая ужасная вещь в этой месности ?
K	Юноша начал копать и обнаружил что то неожиданное. Что это?	или.	Старик рассказал о своих прошлых приступлениях и злодеяниях. Что он наделал?


Edited with the demo version of
Infix Pro PDF Editor

To remove this notice, visit:
www.iceni.com/unlock.htm



Лето

A	Часть людей в общине хотят быть услышанными. Кто они? Чего они просят?	или.	Часть людей общины устроила погром. Что и почему они повредили? Это навсегда?
2	Прибыли новички, кто они? Почему они в бедствии?	или.	Кто то покинул общину. Кто? Что они ищут?
3	Лето-время работы н аземле. **Начните проект связанный с выращиванием еды.**	или.	Лето–время борьбы и накапливания военной моци. **Начните проект связанный с боевой готовностью и противостоянием**
4	Самый старший среди вас умер . Что стало причиной смерти?	или.	Самый старший среди вас очень болен.Забота о нем и поиск лекарств требует усилий всей общины. **Не уменьшай те кубик проектов на этой неделе.**
5	**Проект окончился раньше.** Чтопривело к скорому завершению?	или.	Стоит погожаю погода и люди чувствуют наполняющий их потенциал. **Начните новый проект**
6	В окресностях появились чужаки. Почему они опасны? В чем их слабость?	или.	В окресностях появились чужаки . Как много? Как их приветствуют?
7	Добавьте тай ну на краю карты	или.	Бесконтрольная ситуациястановится большой проблемой Что это? Как все пошло на перекосяк?
8	Кто то пытается захватить власть в общине с помощью силы. Они преуспели? Почему они это сделали?	или..	Упрямый член общины привлекает всех к своей идее. **Начинтие глупый проект.**
9	**Проект провалился.** Который ? Почему?	или..	Что то пошло не так и часть припасов пришла в негодность . **Добавте новую Нужду.**
10	Вы нашли тай ник с примпасами или ресурсами . **Добавте новое Изобилие.**	или.	Нужда оставалась без внимания слишком долго! **Начните проект, который избавит общину от Нужды**
J	Хищники и плохое знамение проявились. Вы бли беспечны и кто то пропал при неизвестных обстоятельствах. Кто?	или.	Хищники и плохое знамение проявлись. Что вы предпримите, чтобы все были в безопасности и под присмотром? **На этой неделе не уменьшай те кубики проектов**
Q	**Проект закончился раньше.** Который ? Почему? *Если на текущий моент нет проектов*, скука ведет к склоке. Подрались два челвоека,из за чего?		
K	Лето так скоротечно. **Снимите две карты с колоды и совершите два дей ствия на этой неделе.**		


Edited with the demo version of
Infix Pro PDF Editor

To remove this notice, visit:
www.iceni.com/unlock.htm



Осень

A	Община увлечена одним проектом. Которым? Почему? Выберите одно: • Они решают потратить еще время, чтобы довести дело до совершенства. **Добавте три пункта к кубику проекта.** • Они бросают все остальные дела, чтобы сосредоточиться на одном. **Все остальные проекты провалились** *елси нет текущих проектов*, общину посещает великое видение. **Поддержите обсуждение по поводу этого видения, в добавок к остальным дей ствиям на этой неделе** .		
2	Кто то вернулся в общину. Кто? Где они были?	или.	Вы обнаружили тело. Люди узнали его? Что случилось?
3	Кто то покидает общину после обнаружения ужасного предупреждения. Кто? Что указано в предупреждении?	или..	Кто то выставляет ужасное предупреждение и община прикладывает все силы, чтобы избежать несчастья. Что в предупреждении?. **Начните проект отражающий это.**
4	Сильней шие из вас умираютю Что стало причиной смерти ?	или.	Слабей шие из вас умирают. Кто ответственен за их смерть?
5	Прихожане прибыли. Кто они? Почему они выбрали вашу общину и для чего?	или.	Небольшая банда марадеров идет через эти земли. Сколько их? Какое у них оружие?
6	Поселите темную тай ну между членами общины.	или.	Между членами общины возник конфликт и в результате, **проект провалился.**
7	Проект работает не так как ожидалось. **В корне измените суть проекта (не увеличивай те количество недель). Когда он завершится, вы должны объяснить общине как он теперь работает.**	или.	Что то пошло не так и община лишилась припасов. **Добавте новую Нужду.**
8	Кто то саботировал проект, **и проект провалился**. Кто это сделал? Почему?	или.	Кто то был пой ман, пытаясь саботировать труды общины. Как община отреагирует?
9	Община работает старательно и в результате **проект заканчивается раньше.**	или.	Группа выдвигается, чтобы более детально изучить карту и обнаруживает то, что раньше было упущено из виду.
10	Урожай был обильным. **Добавте Изобилие.**	или.	Холодные осенние ветра гонят прочь ваших врагов. **Уберите с карты угрожающие вам силы.**
J	**Проект заканчивается раньше.** Который ? Почему? *Если нет текущих проектов* расслаблености порождает злобу, а злоба ведет к жестокости. Кто пострадал?		
Q	Болезнь ходит по общине. Выберите одно: • Вы тратие неделю, чтобы установить карантин и победить болезнь. **Кубик проектов на этой неделе не уменьшается**. • Никто не знает что с этим делать. **Добавьте “Здоровье и плодородие” в Нужду**		
K	Естественное бедствие обрушилось на окресности. Что это? Выберите одно: • Вы сосредотачиваетесь на обеспечение безопасности общины. **Уберите Изобилие и один из проектов проваливается** • Вы сосредотачиваетесь на сохранении припасов и тяжелом труде. В итоге несколько человек погибает.		


Edited with the demo version of
Infix Pro PDF Editor

To remove this notice, visit:
www.iceni.com/unlock.htm



Зима

A	Пришло время запасаться энергией и ресурсами. **Проект проваливается, но добавте Изобилие.**	или..	Пришла пора поторопиться и скорее получить результаты. **Проект заканчивается раньше, но добавте Нужду.**
2	Упертые члены общины берут под контроль работу над проектами. **Проект проваливается, и затем разные проекты заканчиваются раньше.**	или..	Упертые члены общины пытаются взять контроль над работой . Как они это делают? Отобразите конфликт, **кубики проектов не уменьшаются на этой неделе.**
3	Кто то приходит с искусным решением большой проблемы и в итоге **проект заканчивается раньше**. В чем заключается идея?	или..	Кто то приходит с планом по обеспечению безопасности и комфорта общины в течении самых холодных месяцев. **Начните соответсвующий проект**.
4	Все животные и малые дети рыдают и не хотят останавливаться. **Обсудите это**, в дополнения к остальным дей ствиям на этой неделе.	или..	**Великая жестокость раскрылась. Что это? Кто это понял?**
5	Зимняя стужа уничтожила источник продовольствия. Это был ваш единственный источник, **добавьте Нужду.**	или..	Зимняя стужа оставляет всех замерзшими, уставшими и несчастными. **Кубики проектов не уменьшаются на этой неделе.**
6	Пришло время сосредоточить свои усилия и укрепить границы. **Проекты расположенные за поселением проваливаются, а все остальные уменьшаются на 2 на этой неделе.**	или..	Кто то находит невероятную возможность на краю карты. **Начните проект, чтобы отобразить это открытие.**
7	Как выглядит зима в этих землях? Как члены общины реагируют на погоду?		
8	Зима сурова, и вместе с отчаянием растет страх. Выберите одно: • Потратить неделю, успокаивая народ и развеивая их кровожадные настроения. **Неделя заканчивается немедленно** • Объявить вой ну кому либо или чему либо. **Это считается как начало проекта**		
9	Кто то пропал. Они одни посреди стужи. Выберите одно: • Община начинает серьезные поиски и пропа.вших находят. **Кубики проектов не уменьшаются на этой неделе.** •Об этих людях больше никто не слышал		
10	В подготовке к предстоящему году, община начала огромное дело. **Начните проект, которому потребуется по край ней мере 5 недель для завершения**		
J	Зараженне чужаки прибыли, ища пристанища. У них с собой ресурсы необходимые общине. Выберите одно: • Принять их в общину. **Уберите нужду,** но также добавьте болезнь в общину. • Оставьте их у порога. Что у них могло быть? Как эта нужда станет более острой на этой неделе?		
Q	Вы видите хорошее знамение. Что это?		
K	Пастыри Стужи прибыли. **Игра окончена**		



Edited with the demo version of
Infix Pro PDF Editor

To remove this notice, visit:
www.iceni.com/unlock.htm

Карты-напоминания

Перед игрой ...

Подготовьте колоду

Разделите и перемешай те каждую стопку. Положите сезоны друг на друга по порядку.

Набросок месности

Обсудите месность, шде будет проходить ваша игра. Затем, каждый игрок предлагает одну деталь месности и рисует ее на карте.

Начальные ресурсы

Каждый игрок называет важный для общины ресурс. Совместно игроки решают как из них в Излишке. Остальные в Нужде. Запишите Изобилие и Нужду в индекс-карту и нарисуй те их на карте

Кажду неделю

Активный игрко снимает карту и читает ее. Затем следует выделенным инструкциям. Все кубики проектов уменьшаются на 1. Завершенные проекты отражаются на карте. Активный игрок предпринимает дей ствие (смотри правее).

Дей ствия

Открыть что то новое
Введите новую ситуацию и отразите ее на карте

Поддержать обсуждение
Начните обсуждение. Каждый должен высказать аргумент

Начать проект
Начните проект над которым начнет работать община. В группе обсудите его течение


Edited with the demo version of
Infix Pro PDF Editor

To remove this notice, visit:
www.iceni.com/unlock.htm